SPIELREGEL

PATIENCE

Die Harfe

Zwei gut durchgemischte Whistspiele werden in zehn Reihen ausgelegt, und zwar so, daß in der ersten Reihe zehn Karten liegen, in der zweiten neun, in der dritten acht, in der vierten sieben usw. Die erste Karte der zweiten Reihe legt man unter die zweite der ersten, die erste der dritten Reihe unter die zweite der zweiten usf. Auf diese Weise bilden die ausgelegten Karten die Form einer Harfe. Die erste Karte jeder Reihe wird offen ausgelegt, die übrigen bleiben verdeckt. Erhält man während des Auslegens ein As, so legt man es beiseite. Es dient als Grundlage der Familien, die in gleicher Farbe und aufsteigender Reihenfolge gebildet werden. Sind die Karten ausgelegt, so

untersucht man, ob nicht eine der offenliegenden Karten sich an eine andere in absteigender Weise anreiht, und zwar in wechselnder Farbe. Ist dies der Fall, so nimmt man die Karte von ihrem Platze und legt sie unter die passende; eine rote Vier z. B. an eine schwarze Fünf, eine schwarze Dame an einen roten König usw. Freiliegenden Karten, d. h. solchen, die keine verdeckten über sich haben, dürfen auch Karten aufsteigender Reihenfolge in wechselnder Farbe angereiht werden. Ist eine Reihe leer geworden, so ergänzt man sie, indem man entweder eine einzelne Karte hineinlegt oder eine ganze Reihenfolge bereits aneinandergereihter Karten. Sobald eine Karte fortgenommen worden ist, wird die neben ihr liegende umgedreht und wieder untersucht, ob sie sich den Stämmen oder einer der in der Harfe liegenden offenen Karten anreiht. Stockt das Spiel, so beginnt man mit dem Umschlagen des Talons, dessen einzelne Karten unter den gleichen angegebenen Bedingungen für die Stämme oder die Reihen der Harfe verwendet werden. Der Talon darf nur einmal umgeschlagen werden. Sind die Stämme bis dann nicht zum Abschluß gebracht, so ist die Patience nicht geglückt.

Die Reihe

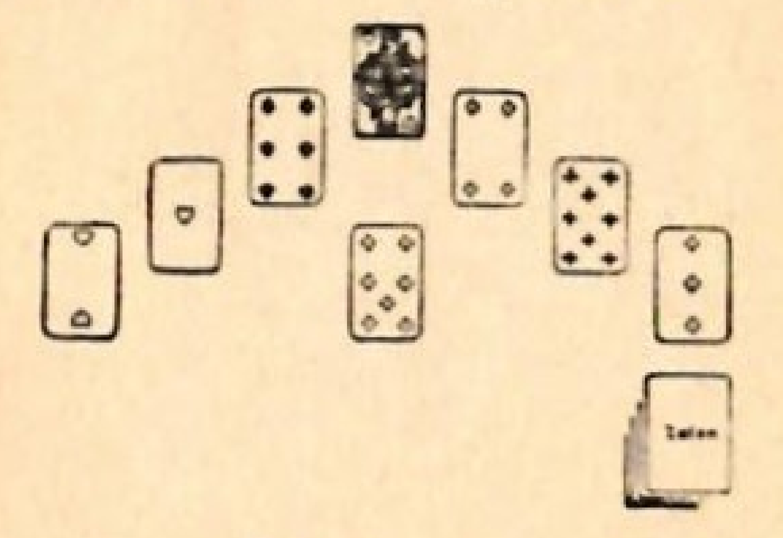
Eine interessante, wenn auch schwierige Patience, d. h. eine solche, die schwer aufzugehen pflegt, ist die Reihe. Sie erfor-

dert ein einfaches, vollständiges Whistspiel, und es wird auf folgende Weise dabei verfahren:
Man nimmt zuerst vom Talon zehn Karten und legt sie in eine Reihe. Sobald ein As oder ein König kommt, werden sie ausgelegt und man achtet nun darauf, ob eine der bereits liegenden Karten eine in der Reihenfolge darauf passende Karte ist. Ist dies der Fall, so nimmt man sie aus der Reihe heraus und legt sie darauf, und zwar auf das As in aufsteigender Folge, also Zwei, Drei, Vier usw., auf den König aber in abwärtssteigender, also Dame, Bube, Zehn usw. Die Anzahl der Blätter für beide Reihenfolgen ist gleichgültig, man legt die passenden Karten darauf, wie sie folgen und wie man will. Die Lücken, die durch das Wegnehmen der Karten entstehen, werden sofort wieder durch neue Karten vom Talon ergänzt. Liegen in der ersten Reihe 10 Blätter und paßt keine davon auf das mit dem König oder dem As begonnene Päckchen, so legt man unter die erste Reihe eine zweite, immer wieder darauf achtend, ob nicht eine der Karten auf die Farbenhäufchen paßt und ob, wenn dies der Fall ist, nicht dadurch ein in der ersten oder zweiten Reihe liegendes Blatt verwendbar wird. Man darf es aber nur dann aus der Reihe herausnehmen, wenn diese noch offen ist, d. h. wenn kein Blatt darunter liegt. Sobald zwei Blätter übereinanderliegen, muß man es liegen lassen und darf es nur dann verwenden, wenn es durch Wegnahme des unteren Blattes etwa frei werden sollte.

Ist man mit der zweiten Reihe fertig, so legt man die dritte, die vierte usw., wobei natürlich dieselben Regeln wie für die ersten beiden Geltung haben. Die aus den Reihen herausgenommenen Karten werden, wie schon erwähnt, durch andere des Talons ersetzt Ist kein Blatt mehr für die Farbenpäckchen verwendbar, so ergänzt man, ehe man weiterlegt, die entstandenen Lücken, und zwar erst die der ersten Reihe, dann die der zweiten usw., wodurch sich immer wieder neue Möglichkeiten für das Aufgehen der Patience ergeben.

Napoleons-Patience

Die ersten 7 Karten eines einfachen, gut durchgemischten Whistspieles werden in einem Halbkreis ausgelegt. Die nächstabgehobene achte Karte wird als Grundkarte darunter geordnet. Erscheint bei dem Auslegen ein König, so wird er unter das Spiel gesteckt.



Auf der Grundkarte wird nun ein Paket errichtet, und zwar

legt man, ohne die Farbe zu berücksichtigen, immer die Karte dazu, die den doppelten Wert der vorher gelegten besitzt. Auf ein As folgt also eine Zwei, dann eine Vier, eine Acht. Sobald nun die Verdoppelung die Zahl 13 überschreitet, folgt eine Karte, deren Wert gleich ist der Differenz zwischen der Zahl 13 und jener durch die Verdoppelung erhaltenen Ziffer. So muß also auf die Acht z. B. eine Drei folgen, da 8+8 =16 und die Differenz zwischen 13 und 16 =3 ist. Der König gilt 13, die Dame 12, der Bube 11. Angenommen, die Grundkarte sei ein As gewesen, so würde die sich ergebende Reihenfolge der Karten die folgende sein:

Zwei, Vier, Acht, Drei, Sechs, Dame, Bube, Neun, Fünf, Zehn, Sieben, As, Zwei usf. Es werden zunächst für das Paket die darüber liegenden Hilfskarten berücksichtigt. Sobald eine oder mehrere benutzt worden sind, wird ihre Zahl durch Karten vom Talon wieder vervollständigt. Dabei werden aber auch die Könige ausgelegt und nicht, wie bei dem ersten Abheben, unter das Spiel gesteckt. Laßt sich keine der Hilfskarten mehr anbringen, so wird der Talon umgeschlagen und jedes passende Blatt für das Paket verwendet. Sobald dann wieder eins der Hilfsblätter sich den Hauptkarten anreiht, wird es natürlich benutzt und die leeren Stellen durch Karten des umgeschlagenen Talons ersetzt.

Der Talon darf dreimal durchgenommen werden Ist die Patience aufgegangen, so werden zuletzt nur noch die vier Könige das in der Mitte liegende Paket umgeben.

Die große Patience

(Königspatience)

Eine der interessantesten Patiencen, die viel Überlegung erfordert und deren Gelingen nicht so leicht erreicht werden dürfte, darum aber auch um so mehr zu unterhalten vermag, ist ohne Zweifel die unter dem Namen „Große Patience" bekannte Sie erfordert ein einfaches Whistspiel von 52 Karten. Die erste Karte, die abgehoben wird, wird als Grundkarte in die Mitte gelegt, die übrigen dann nach ihrem Erscheinen im Talon senkrecht darunter. Wäre also z. B. die erste Karte eine Treff-Drei, so sind die Dreien die vier Grundkarten für die zu bildenden Stämme Die übrigen Blätter legt man in der Weise aus, daß in den ersten 4 Reihen auf jeder Seite der Grundkarten 5 Blätter liegen, in der letzten, der fünften Reihe aber im ganzen nur 8 Zwischen diesen 8 Blättern bleibt der Platz für eine Karte frei, so daß rechts und links von der leeren Stelle vier Karten zu liegen kommen. Dieser leere Platz heißt der Keller. Er kann zeitweise eine Karte aufnehmen, die man hineinlegt, weil sie dem Fortgang des Spieles hinderlich ist Diese darf nur dann wieder fortgenommen und verwendet werden, wenn eine der beiden Reihen rechts oder links aufgebracht und leer ist.

Um die Stämme zu bilden, dürfen nur die äußersten Karten, also die erste Karte der Reihe links und die letzte der Reihe rechts von den Grundkarten benutzt werden. Ob man sie in aufsteigender oder absteigender Reihe bilden will, hängt von dem Belieben des Spielers ab. Man wird also vorher nach den aufliegenden Karten überlegen müssen, was für den Fortgang des Spieles am vorteilhaftesten sein könnte. Passen die Endkarten der Reihe nicht auf die Grundkarten, so kann man sie in absteigender oder aufsteigender Ordnung auch aneinander anlegen, um auf diese Weise Karten frei zu bekommen und sie in der einen oder anderen Art zu verwenden. An die Karten der untersten Reihe darf nicht angelegt werden.

Es kommt nun vor allen Dingen darauf an, die Reihen rechts und links von den Grundkarten ganz frei zu bekommen. Ist dies der Fall, so darf man eine Karte oder Kartenfolge anderer Reihen darin aus- und umlegen. Legt man eine Karte hinein, so muß die nächste der Farbe und Reihenfolge nach sich an die erste anschließen; zwei verschiedene dürfen nicht aufeinander folgen. Ist eine der beiden Reihen, die sich rechts und links vom Keller befinden, aufgebraucht, so dürfen hier keine neuen gebildet werden. Der Keller aber kann bis zum Ende des Spieles benutzt werden.

Um die Patience zu erlernen, legt man sie das erste Mal nach folgendem Schema:

Die erste Karte, die vom Talon heruntergenommen wird, ist

eine Zwei. Folglich sind die Zweien die Grundkarten, die untereinander als solche, sobald sie erscheinen, ausgelegt werden. In der ersten Reihe liegen links von der Grundkarte: Coeur-Zehn, Coeur-König, Coeur-Drei, Pique-Sechs, Treff-Vier; rechts: Pique-Zehn, Karo-Dame, Karo-Sechs, Treff-Bube, Coeur-Bube.

In der zweiten Reihe links: Coeur-As, Pique-Vier, Pique-As, Pique-Bube, Coeur-Sechs; rechts Coeur-Acht, Coeur-Fünf, Pique-König, Treff-Acht, Karo-König.

In der dritten Reihe links: Treff-Fünf, Coeur-Sieben, Coeur-Vier, Pique-Sieben, Karo-Acht; rechts: Treff-Neun, Karo-Drei, Treff-Drei, Karo-Neun, Pique-Fünf.

In der vierten Reihe links: Treff-Dame, Karo-Sieben, Pique-Neun, Karo-Vier, Treff-Sieben; rechts· Pique-Acht, Karo-Zehn, Coeur-Neun, Treff-Zehn, Treff-As.

In der fünften Reihe links: Karo-As, Karo-Fünf, Coeur-Dame, Treff-Sechs; rechts: Pique-Drei, Karo-Bube, Pique-Dame, Treff-König

Treff-As legt man auf Treff-Zwei. Treff-König auf Treff-As. Coeur-Zehn an Coeur-Bube. Coeur-As auf Coeur-Zwei. Coeur-König auf Coeur-As Karo-As auf Karo-Zwei Karo-König auf Karo-As. Treff-Dame auf Treff-König. Coeur-Drei in den Keller. Pique-Fünf an Pique-Vier. Pique-Sechs an Pique-Fünf. Treff-Vier an Treff-Fünf. In die leere Reihe: Coeur-Zehn und Coeur-Bube. Treff-Bube auf Treff-Dame. Treff-Zehn auf Treff-Bube. Karo-Sechs an Karo-Sieben. Karo-

Dame auf Karo-König. Karo-Fünf an Karo-Sechs. Coeur-Dame auf Coeur-König. Coeur-Bube an Coeur-Dame. Coeur-Zehn auf Coeur-Bube. Coeur-Neun auf Coeur-Zehn. In die leere Reihe: Karo-Fünf, Sechs und Sieben. Karo-Zehn an Karo-Neun. Pique-Neun an Pique-Zehn. Pique-Acht an Pique-Neun.




FXS
SCHMID